DICA AOS ADULTOS: LEIA AS INSTRUÇÕES A SEGUIR COM ATENÇÃO E, AO MESMO TEMPO, VÁ JOGANDO COM A CRIANÇA.
A PARTIR DE 8 ANOS PARA 2 A 6 JOGADORES

SUPER JOGO DA VIDA

Contém: 01 tabuleiro, 06 miniaturas do Novo Fiat Uno, 32 pinos azuis, 32 pinos rosas, 24 cartões de riqueza, 24 apólices de seguro (8 casa, 8 carro e 8 vida), 08 certificados de ações, 01 máquina de cartões, 06 cartões e manual de instruções.

COMO UTILIZAR A MÁQUINA DE CARTÕES

Veja como iniciar o jogo na página seguinte, pois a máquina possui uma sequência correta de uso.

Tecla M – Usada para indicar milhares, por exemplo, para digitar $5.000 aperte a tecla 5 e a tecla M

Tecla K- Usada para indicar valores até $999, por exemplo, para digitar $200 digite 200 e aperte a tecla K. Para digitar $50, digite 50 e aperte a tecla K.

Cancelar – O botão 10 também serve para cancelar transações.

Botão amarelo – Confirma as transações, quando há um cartão na máquina. Além disso, indica quando cada participante possui quando não há nenhum cartão na máquina.

Botão vermelho – Indica o vencedor da partida (este só pode ser acionado após pressionar o botão amarelo)

Botão verde – Serve para indicar o número de jogadores que irão participar da partida. Durante a partida é possível adicionar mais jogadores, basta pressionar o botão novamente.

Reset – Deixa todos os cartões com o mesmo valor ($10.000 de crédito). Utilize este botão apenas em caso extremo, pois quando a máquina indica o vencedor da última partida ela equipara todos os cartões com $10.000 novamente.

Ponto decimal e volume – para alterar o volume, tire o cartão da máquina e mantenha a tecla pressionada.

Recebendo dinheiro – O lado esquerdo, indicado com um sinal positivo (+), é usado para creditar no seu cartão, ou seja, adicionar o dinheiro no seu cartão por receber algum pagamento.

Fazendo pagamento – O lado direito, indicado com um sinal de negativo (-), é usado para fazer o débito, ou seja, tirar dinheiro do seu cartão para fazer algum pagamento.

Pagamentos/Recebimentos entre jogadores – Insira o cartão do jogador que vai fazer o pagamento no lado direito da máquina, e o cartão do jogador que vai receber o pagamento no lado esquerdo da máquina, e então digite o valor da transação, aperte a tecla K ou M, de acordo com o valor, em seguida o botão amarelo.

Se o pagamento/recebimento não for de um jogador para o outro, basta colocar o cartão do jogador que deve receber/pagar no lado indicado da máquina e digitar o valor.

OBS: Para fazer pagamentos de valores como $1.500, $2.300, $10.400, etc... deve-se usar a tecla do ponto, no canto superior esquerdo da máquina, por exemplo:
- $1.500 – Digitar 1.5, tecla M e o botão amarelo
- $2.300 – Digitar 2.3, tecla M e o botão amarelo
- $10.400 – Digitar 10.4, tecla M e o botão amarelo

Atenção! A máquina desliga sozinha após alguns segundos sem ser utilizada, mas ela mantém os dados para continuar o jogo.

Roleta!
Para ativar a função roleta, pressione o botão número 1 e em seguida o 0. O número de casas que o jogador deverá andar será indicado com uma luz vermelha.

Cartões
O número de jogadores inserido na máquina deve ser considerado na escolha dos cartões, cada cartão tem um número inicial 0001, 0002, 0003, 0004, 0005, 0006, estes representam o número do jogador. Portanto se o número selecionado na máquina é 3 jogadores, os cartões que deverão ser utilizados são: 0001, 0002, 0003.

PEDÁGIO
O PRIMEIRO JOGADOR que atravessar totalmente a ponte terá o direito de cobrar $240 de cada jogador que entrar na ponte depois dele. Se o dono do pedágio for à falência ou voltar para trás antes da ponte por VINGANÇA, o privilégio de receber o pedágio fica com o segundo jogador que atravessar a ponte.

DIA DO JUÍZO
Você é obrigado a parar no DIA DO JUÍZO. Nele você:
Ganha $480 por cada filho que tiver;
Neste momento você deve tomar uma decisão muito importante: se quer ser um MILIONÁRIO ou tornar-se um MAGNATA.
MILIONÁRIO – se você acha que tem dinheiro suficiente para vencer o jogo, gire a roleta de novo e ande em direção ao espaço MILIONÁRIO.
MAGNATA – se você acha que está pobre ou ficou sem dinheiro nenhum, coloque tudo o que lhe resta até o Novo Fiat Uno sobre a mesa e gire a roleta de novo.Se cai seu número,você se torna um MAGNATA, o jogo termina e você é o VENCEDOR. Mas se não cair seu número, este será seu fim. O banqueiro recolhe todo seu dinheiro e você vai à FALÊNCIA e fica fora do jogo!

MILIONÁRIO
Você não precisa tirar um número exato na roleta para chegar até o espaço MILIONÁRIO. Se for o primeiro jogador a chegar nesse espaço, você recebe:
• Bônus de $2.400
• Prêmios do número da sorte. Gire a roleta e o número sorteado será seu número da sorte. Até o final do jogo, cada jogador que tirar aquele número na roleta deverá pagar a você $240. Como MILIONÁRIO você também pode apostar na roleta, receber o dinheiro do pedágio (caso tenha sido o primeiro a atravessar a ponte) e usar os cartões de riqueza que sobrarem. Os outros jogadores ainda podem apresentar o cartão DIVIDINDO AS DESPESAS para você, se quiserem.

QUEM VENCE O JOGO DA VIDA
Se ninguém se tornar um MAGNATA, o jogo termina quando o último jogador for à FALÊNCIA ou se tornar um MILIONÁRIO. Todos os jogadores então contam seu dinheiro. Cada AÇÃO vale $1.200 e o SEGURO DE VIDA $80. O MILIONÁRIO que tiver mais dinheiro vence o JOGO DA VIDA!

PARA JOGAR E APRENDER

Dicas De Consumo Consciente do Programa Consumidor Consciente

1. Guarde uma parte de sua mesada! Com a chegada das férias, você precisará de dinheiro para viajar.
2. Educação Financeira na escola. Aproveite e aplique o que aprendeu em casa, você estará ajudando na economia doméstica.
3. Ganhou dinheiro no aniversário? Pense no futuro e invista uma parte dessa grana na caderneta de poupança.
4. Todo muito detesta moedas, mas elas são muito importantes e representam dinheiro. Guarde todas em um cofre, quando ele encher, você poderá colocar esse dinheiro em uma caderneta de poupança ou comprar um presente bem legal.
5. Fast Food novamente? É caro, e todos os dias pode fazer mal. Ajude sua mãe a preparar o jantar. É mais divertido, barato e nutritivo.
6. Brinquedos muito caros não são garantia de diversão. Prefira brincadeiras onde toda a turma possa estar reunida.
7. Começo de ano, época de voltar às aulas. Tente reunir os amigos para comprar o material escolar juntos. Comprar em maior quantidade é garantia de preços menores.
8. Aprenda que dinheiro emprestado tem um custo chamado juros. Seja organizado financeiramente e use os juros a seu favor investindo seu dinheiro.
9. Para se tornar independente financeiramente é preciso começar a poupar e investir, mesmo que no começo você tenha pouco dinheiro. Valorize cada Real.
10. Toda família deseja ter sua casa própria. Mas comprar um imóvel custa caro e exige sacrifícios de todos. Portanto, sempre que puder ajude seus pais a economizar. Assim, você também colabora para alcançar esse sonho!
11. Hoje você está brincando, mas em um futuro não tão distante pode querer comprar um imóvel de verdade. Quando este momento chegar, analise bem para saber se a compra é a melhor alternativa. Pessoas jovens que precisam de mobilidade muitas vezes podem e devem considerar o aluguel como uma boa alternativa.

Para mais informações e dicas sobre consumo consciente, acesse: www.consumidorconsciente.org

PREPARE O JOGO
Destaque da moldura os pinos azuis e rosas. Se necessário, utilize uma tesoura sem ponta (não inclusa).
Em uma superfície plana abra o tabuleiro.
Os jogadores deverão escolher uma miniatura do novo Fiat Uno de sua preferência, colocar um pino azul ou rosa e posicioná-los na casa SAÍDA.
Escolha um dos jogadores para ser o banqueiro. Ele será o responsável por: pagamentos e recebimentos do banco e entrega de seguros, ações, cartões de riqueza.
Embaralhe os cartões de riqueza e deixe-os com o banqueiro.

O JOGO VAI COMEÇAR
Cada jogador roda a roleta, pressionando o botão número 1 e o 0 na sequência. Aquarde o número parar de piscar para saber qual é o número sorteado e para poder acionar a roleta novamente. O jogador que tirar o número mais alto começa, sendo seguido pelo jogador à sua esquerda.

Como jogar
Aperte o botão verde e indique quantos jogadores irão participar da partida (mínimo – 2, máximo – 6)!
- Insira qualquer um dos cartões e aguarde aparecer o saldo do cartão para ativar a partida.
Atenção! Caso um jogador desista durante a partida não será possível excluí-lo com esta função da máquina, os outros participantes devem zerar o cartão dele.
- Retire $9.900 de cada cartão, os jogadores devem iniciar a partida com $100 cada. Para isso coloque um cartão de cada vez na máquina e realize a transação.
-Aperte o botão 1, para ativar a roleta, o botão 0 para girar e movimentar o seu peão de acordo com o número indicado pela roleta.
- Se for necessário realizar uma transação basta inserir o cartão e seguir as instruções de funcionamento da máquina.

NOTA: você deve obrigatoriamente andar o número que tirar na roleta a menos que você alcance as casas DIA DO CASAMENTO e DIA DO JULZO. Nestas casas, você é obrigado a parar quando passar.
Sempre mova seu Novo Fiat Uno para frente. Se sua movimentação terminar em uma casa na qual já haja algum outro jogador, você deve seguir com seu Novo Fiat Uno até o próximo espaço livre.

Primeira jogada
Na sua primeira jogada, decida se você irá pelo caminho dos NEGÓCIOS, iniciando sua carreira como ASSISTENTE ADMINISTRATIVO, ou se irá para a FACULDADE. A opção pela faculdade oferece diferentes oportunidades de carreira e, às vezes, maiores salários, mas demorará mais tempo!

Decida também se irá querer SEGURO DE CARRO. Pague $10 caso queira o seguro.

Início de carreira
Se você decidir por fazer uma FACULDADE e iniciar uma carreira fora dos negócios, pague o caminho mais longo e de maiores salários. Ao parar nas casas de PROFISSÕES você definirá seu salário, ou seja, o quanto receberá no DIA DO PAGAMENTO.
Você pode seguir as seguintes carreiras: MÉDICO, ARTISTA, ADVOGADO, ENGENHEIRO E PROFESSOR.
Caso não pare em nenhum dos espaços de PROFISSÕES, seu salário será de DIPLOMA UNIVERSITÁRIO $160.

Se decidir encarar o mundo dos NEGÓCIOS, você não precisa parar no espaço PROFISSÃO de ASSISTENTE ADMINISTRATIVO para definir seu salário, pois ele sempre iniciará com $120.

SITUAÇÕES DA VIDA

Seguros, Ações e Juros

Seguro de Carro
Você pode comprar um seguro de carro no início de qualquer uma de suas jogadas. Pague $10 e você receberá uma apólice de seguro de automóvel. Assim seu veículo estará segurado contra acidentes e roubos.

Seguro de Casa
Após você ter parado ou passado por uma casa de residência você pode comprar um seguro de residência no início de qualquer uma de suas jogadas. Pague $100 e você receberá uma apólice de seguro de casa. Assim sua residência estará segurada contra acidentes, incêndios e roubos.

Seguro de Vida
Após parar ou passar em um DIA DE PAGAMENTO você poderá comprar o seguro por $100.

Ações
Você pode comprar uma ação no início de qualquer uma de suas jogadas, após passar pelo espaço de compra de ações. Pague ao banco $500 e pegue uma ação.

Juros Automáticos
Quando você ficar com o saldo do cartão negativo tome cuidado, pois a cada rodada ele irá aplicar juros de 10% por rodada automaticamente.

DIA DO PAGAMENTO
Toda vez que passar ou parar no DIA DO PAGAMENTO você deve receber seu salário. Mas não se esqueça de pegar seu dinheiro antes que o outro jogador gire a roleta, caso isso aconteça você perderá seu salário.
Fagando dívidas – Pague suas dívidas com juros – toda vez que parar ou passar num espaço como esse, pague $10 de juros se estiver com o saldo do seu cartão negativo. Se o jogador estiver com o saldo negativo, os $10 de juros serão somados ao juros automáticos da máquina.

CARTÕES DE RIQUEZA
Sempre que você parar exatamente em um DIA DO PAGAMENTO, além de receber seu salário você também ganha um CARTÃO DE RIQUEZA.
Existem três tipos de cartão:

1 – DIVIDINDO OS LUCROS – Apresente este cartão a qualquer jogador quando ele parar em um espaço onde irá receber $100 ou mais. Dessa maneira, ele deverá lhe dar metade de seu lucro.
2 – DIVIDINDO A DESPESA – Apresente este cartão a qualquer jogador quando parar em um espaço que tiver que pagar mais de $100. Dessa maneira, o outro jogador deverá pagar METADE da sua despesa.
3 – CARTÃO DE ISENÇÃO – Mostre esse cartão quando um dos outros jogadores apresentar a você um dos outros cartões e você não precisará pagar nada nem dividir seus lucros.
Coloque sempre os cartões utilizados no final da pilha.
ATENÇÃO: Apenas um jogador pode apresentar o CARTÃO DE RIQUEZA por vez. Caso dois ou mais jogadores apresentem juntos seus cartões, quem tirar o número mais alto na roleta é que poderá mostrar o cartão.

DIA DO SEU CASAMENTO
Todos os jogadores têm que parar no DIA DO SEU CASAMENTO.
Faça o seguinte:
Coloque um pino azul ou rosa (marido ou mulher) no seu Novo Fiat Uno.
Ganhe presentes!. Gire a roleta de novo para saber quanto ganhará de presentes. Se der:
1, 2 ou 3 – você recebe $20 de cada jogador!
4, 5 ou 6 – você recebe $10 de cada jogador!
7, 8, 9 ou 10 – você não recebe nada...
Vá para lua de mel – gire novamente a roleta e avance o número de espaços sorteados.

FILHOS E FILHAS
Se você parar num espaço em que nascem um filho faça o seguinte:
1. Coloque um pino azul ou rosa no seu Novo Fiat Uno. Se tiver mais de quatro filhos, guarde os pinos que sobrarem com você.
2. Receba $10 de cada adversário. Se nascerem gêmeos, receba $20 de cada um.

APOSTANDO NA ROLETA
Essa é sua chance de ganhar mais dinheiro na roleta!
Quando algum adversário for girar a roleta, você pode apostar em um número. Então, coloque a roleta em mesa e diga aos outros participantes quais é o número que você escolheu para apostar, pode-se optar por dividir a aposta em dois números! Quando mais de um jogador apostar no mesmo número ao mesmo tempo, cada um deve dizer ao banqueiro a quantia apostada.

A SORTE ESTÁ LANÇADA
Se acertar o número sorteado, o banqueiro deverá pagar a você dez vezes a quantia apostada. Depois de pagar os vencedores, os jogadores que perderem devem ter o valor apostado debitado. Nenhum jogador pode apostar na sua vez de girar a roleta, exceto no DIA DE SORTE.

DIA DE SORTE
Quando você para em um espaço DIA DE SORTE, ganha $200. Você pode guardar esse dinheiro ou apostar na roleta. Para apostar na roleta, diga para os outros participantes quais são os números escolhidos e aposte $100 em cada um deles. Caso um desses números seja sorteado você ganha $3.000 do banco, mas devolve para o banco os $200 da aposta.

VINGANÇA
Quando você parar em um dos espaços VINGANÇA, terá que escolher entre:
• Receber $2.000 de qualquer jogador ou
• Mandar qualquer jogador voltar dez espaços.
Quando você pedir os $2.000 para um jogador e ele não tiver, ele terá que voltar dez espaços, pois você não pode escolher outro jogador para aplicar a VINGANÇA. Não se pode pedir VINGANÇA ao jogador que estiver no último espaço (MILIONÁRIO).

ANDANDO PARA TRÁS
Quando você tiver que voltar o caminho:
Se houver bifurcação, volte pelo lado mais curto;
• Não cumpra as ordens dos espaços que passar ou parar;
• Se o espaço que você for parar estiver ocupado, continue voltando para trás até o primeiro espaço livre que houver;
• Quando voltar a andar para frente, as ordens dos espaços passam a valer novamente, exceto o DIA DO SEU CASAMENTO, as ofertas de seguros e ações (lembre-se que você só pode ter uma apólice de cada seguro e uma ação) e os espaços de profissões (você continuará com a profissão que começou).

JOGANDO NA BOLSA
Se você tiver ações, quando passar ou parar em um dos espaços em verde citado, você pode jogar na BOLSA, na mesma rodada. Se der:
• 1, 2 ou 3 – o mercado de ações está em baixa e você deverá pagar ao banco $600
• 4,5 ou 6 – o mercado está estável e você não perde nem ganha
• 7, 8, 9 ou 10 – o mercado está em alta e você recebe $1.200 do banco!
Em todos os casos, a ação continua sendo sua. Quando você está jogando na BOLSA, nenhum outro jogador pode apostar na roleta.

Produção Gráfica
02/10/2012

Super Jogo da Vida_ Manual
02/10/2012